

Manuel d’utilisation

Genius XL Expert Bilingue

Imprimé en Chine.
91-002454-007 ㊈

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

*L'équipe **VTech***

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Genius XL Expert Bilingue** de **VTech®**. Félicitations !

Avec le **Genius XL Expert Bilingue**, rejoins Marie, Mathéo, Léa et Martin dans leurs aventures, à travers 120 activités éducatives passionnantes !

En leur compagnie, tu découvriras le français, l'anglais, les maths, les sciences, la créativité artistique, tu enrichiras ta culture générale et tu pourras te détendre avec des jeux amusants !

Le **Genius XL Expert Bilingue** contient un mode **Jeu libre** pour évoluer librement à travers les activités, et un mode **Étape par étape** pour apprendre progressivement en jouant aux activités dans un ordre de difficulté croissant.

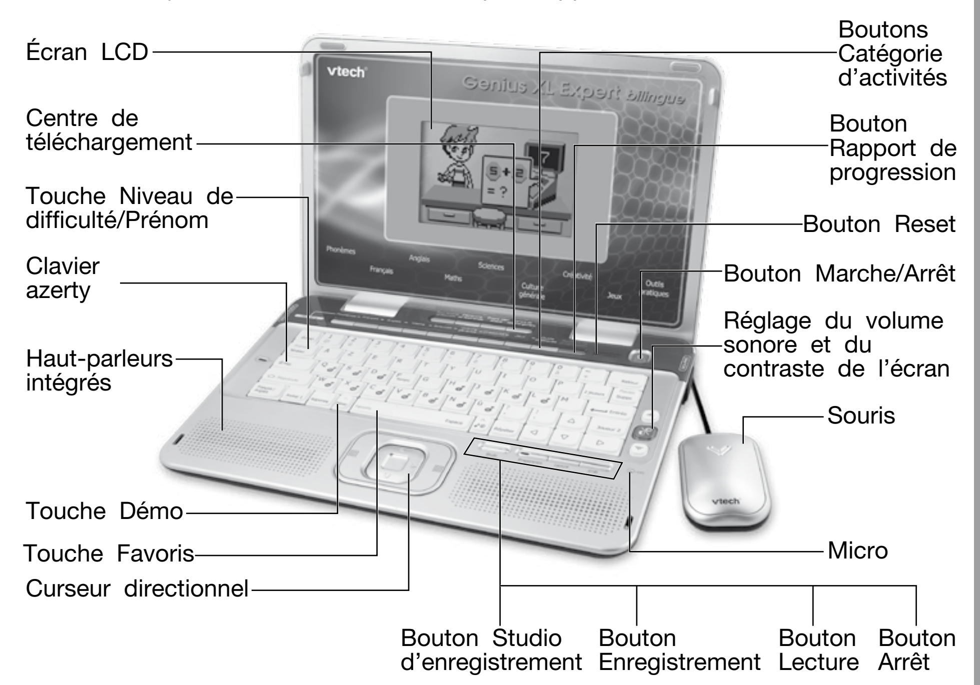
Une touche **Apprenons ensemble** permet d'obtenir des indices pour aller plus facilement au bout des activités !

Le **Genius XL Expert Bilingue** contient un studio d'enregistrement, dans lequel tu pourras enregistrer des listes de mots et inventer tes propres histoires.

Tu pourras également connecter ton **Genius XL Expert Bilingue** à un ordinateur pour transférer et imprimer des fichiers, et télécharger de nouveaux jeux !

De plus, les activités du **Genius XL Expert Bilingue** sont également disponibles en anglais.

Viens vite rejoindre tes nouveaux amis pour apprendre et t'amuser !



Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le **Genius XL Expert Bilingue** de **VTech®**
2. Une souris
3. 3 piles LR6/AA
4. Le manuel d'utilisation
5. Un bon de garantie
6. Un câble USB

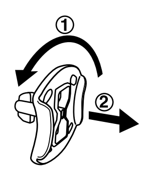
Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

Pour retirer l'attache de la boîte :



1) Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

2) Retirer et jeter l'attache en plastique.

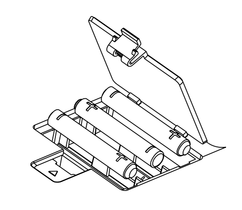
1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Le **Genius XL Expert Bilingue** fonctionne avec 3 piles LR6/AA ou un adaptateur **VTech®** de type 9 V 300 mA (vendu séparément).

1.1. Piles

Installation des piles de l'unité centrale

Afin de ne pas endommager le **Genius XL Expert Bilingue**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le **Genius XL Expert Bilingue** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'ordinateur.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

NOTES :

- Lorsque l'icône apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles de l'unité centrale.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

1.2. Adaptateur

Installation

Le **Genius XL Expert Bilingue** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur (vendu séparément).

Utiliser un adaptateur de type 9 V ⎓ 300 mA ⊕—◉—⊖ d.c. à centre positif.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située sur le côté gauche du produit.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

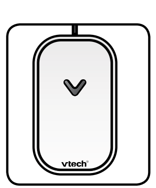
Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

Mise en garde

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un adaptateur aux caractéristiques recommandées par **VTech®** (voir paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.

2. SOURIS

2.1. Connexion



1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Insérer la prise de la souris dans la connexion de la souris située sur le côté droit du produit.
3. Mettre le jeu en marche.
4. Après l'animation d'ouverture, déplacer la souris et vérifier que la flèche se déplace bien à l'écran.
5. N'utiliser la souris que sur une surface plane et propre afin de ne pas abîmer la boule.
6. N'utiliser qu'une souris compatible avec les produits **VTech®**.

2.2. Utilisation

La souris te permet d'accéder à l'ensemble de l'écran. Tu peux la déplacer vers l'endroit où tu désires diriger le pointeur.

Pour déplacer le curseur vers la droite de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la droite. Pour déplacer le curseur vers la gauche de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la gauche et ainsi de suite...

Différentes actions peuvent être réalisées avec la souris :

- **Pointer :** c'est déplacer la souris de manière à amener le pointeur (la flèche) sur un élément.
- **Cliquer :** c'est appuyer sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément.

Remarques :

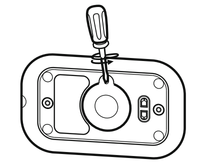
- On appelle « pointeur » la flèche qui s'affiche à l'écran et qui montre l'emplacement de la souris.
- L'utilisation de la souris peut être remplacée, dans certaines activités, par les touches flèches du clavier et la touche **Entrée** ou par le curseur directionnel et la touche **Entrée**.

2.3. Entretien

Pour nettoyer la souris, utiliser simplement un linge propre et sec.

Pour nettoyer la boule de la souris, suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrir le compartiment de la boule en dévissant délicatement la vis de maintien à l'aide d'un tournevis cruciforme (dans le sens de la flèche).
2. Sortir la boule et la nettoyer avec un linge propre et sec.
3. Replacer ensuite la boule à l'intérieur de son logement.
4. Pour fermer le compartiment de la boule, revisser délicatement la vis de maintien.



3. POUR COMMENCER À JOUER…

3.1. Marche/Arrêt

Pour mettre en marche le **Genius XL Expert Bilingue**, appuyer sur la touche **Marche/Arrêt**.

Pour éteindre le **Genius XL Expert Bilingue**, appuyer à nouveau sur la touche **Marche/Arrêt**.

3.2. Sélection de la langue de jeu

Les activités du **Genius XL Expert Bilingue** sont disponibles en français et en anglais. Pour changer la langue de jeu, appuyer sur la touche [Français / Anglais] située en bas à gauche du clavier.

Remarque : toutes les informations données dans ce manuel concernent l'utilisation du **Genius XL Expert Bilingue** en mode **Français**.

3.3. Choisir une activité

Une fois l'ordinateur en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction. Puis toutes les catégories d'activités défilent automatiquement les unes après les autres.

Pour choisir une activité, utiliser l'une des méthodes suivantes :

1. Appuyer sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
2. Faire défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches flèches du clavier et appuyer sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
3. Cliquer sur le bouton de la souris lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
4. Taper le numéro de l'activité souhaitée à l'aide des touches **Chiffre** et appuyer sur la touche **Entrée** pour valider.
5. Appuyer sur l'un des boutons **Catégorie d'activités** pour accéder à la première activité de la catégorie choisie, puis sélectionner l'activité souhaitée en suivant les instructions énoncées ci-dessus.

3.4. Mode Jeu libre

Le mode **Jeu libre** permet d'accéder librement aux activités de son choix. Appuyer sur l'un des boutons **Catégorie d'activités** pour accéder au menu des activités de cette catégorie, puis sélectionner une activité à l'aide des touches flèches ou de la souris.

3.5. Mode Découvre et apprends

Dans ce mode, tu peux découvrir les activités suivantes :

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Phonèmes	A001	Bulles à phonèmes
	A002	Attrape-phonèmes
Français	A019	Lettres-coquillages
	A022	Dico rigolo
Anglais	A040	Nombres en anglais
	A042	Le livre électronique
Maths	A050	Bulles à nombres

Sciences	A069	Le musée des sciences
	A074	Mystérieuses étoiles
Culture générale	A080	Questions scientifiques
	A085	Un monde merveilleux
Créativité	A092	Studio de dessin
	A096	Le petit musicien

3.6. Mode Étape par étape

Le mode **Étape par étape** permet à l'enfant d'avancer progressivement, en lui proposant les activités d'une catégorie dans un ordre de difficulté croissant. L'enfant passe au niveau supérieur lorsqu'il obtient un score compris entre 80 et 100. Lorsque l'enfant a terminé les trois niveaux, il passe à l'activité suivante.

Le mode **Étape par étape** est disponible pour les catégories Phonèmes, Français, Anglais, Maths, Sciences et Culture générale.

3.7. Apprenons ensemble

La touche Apprenons ensemble, située au-dessus du clavier, permet dans certaines activités d'aider l'enfant pour les questions les plus difficiles, en lui donnant un indice.

3.8. Niveau de difficulté

Appuyer sur la touche 

pour accéder à l'écran de sélection du niveau de difficulté.

La plupart des activités du **Genius XL Expert Bilingue** contiennent 3 niveaux de difficulté, ainsi qu'une fonction de réglage automatique du niveau.

Le niveau 1 est le niveau par défaut. Lorsqu'on obtient un score supérieur à 80 points, l'ordinateur passe automatiquement au niveau supérieur. Lorsqu'on obtient un score inférieur à 60 points, l'ordinateur passe automatiquement au niveau inférieur.

3.9. Apprentissage progressif

Si plusieurs mauvaises réponses sont données pendant le premier tour du jeu, certaines questions seront reposées au tour suivant, dans la plupart des activités. Cette méthode permet d'apprendre à son rythme et de faire travailler sa mémoire.

3.10. Studio d'enregistrement

Ce mode est composé de 4 activités :

- **Liste de mots :** entre et enregistre les mots un par un. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 20 mots.
- **Mots à épeler :** épèle les mots enregistrés dans la liste de mots pour gagner des points à utiliser dans l'activité **Mon jardin**.

- **Mon jardin :** choisis une pousse de plante et nourris-la ! Lorsqu'elle aura grandi, tu auras de nombreuses surprises ! Tu peux choisir entre 3 petites pousses de plantes.
- **Histoire illustrée :** sélectionne un livre d'histoires et enregistre ta propre histoire en relation avec les illustrations. Lorsque tu la rejoues, tu peux entendre toute l'histoire tout en regardant les images !

3.11. Mode 2 joueurs

Appuyer sur la touche [2 joueurs] du clavier pour passer du mode **1 joueur** au mode **2 joueurs** et vice versa. Le mode **2 joueurs** est disponible dans les activités suivantes :

- A003 Alphabéti'course
- A010 Lettres Mania
- A035 La discussion
- A062 Maths Mania
- A105 Robot glouton
- A112 Cache-cache

3.12. Rapport de progression

Tu peux suivre tes progrès en appuyant sur la touche **Rapport de progression**. Cette touche permet d'afficher les meilleurs scores obtenus dans chaque catégorie, excepté la catégorie **Outils pratiques**.

3.13. Centre de téléchargement

Il est possible de connecter le **Genius XL Expert Bilingue** à un PC ou un Mac pour télécharger de nouveaux jeux. Se référer au point 6 de ce manuel pour plus d'information.

3.14. Téléchargement et impression

Il est possible de télécharger les documents créés dans les activités 38 : **Histoire de mots** et 39 : **Mon histoire** vers un PC ou un Mac pour les imprimer. Se référer au point 6 de ce manuel pour plus d'information.

3.15. Favoris

Cette touche permet d'enregistrer ses activités favorites. Appuyer sur les touches **Majuscule** + **Favoris** (touche **Espace**) ou utiliser les touches flèches pour choisir l'activité souhaitée dans l'écran de sélection et appuyer sur **Entrée** pour confirmer. Dans ce mode, il est possible d'entrer ou de changer le numéro des activités favorites. Il suffit ensuite de sélectionner une activité pour commencer à jouer. Au total, 5 activités peuvent être enregistrées.

3.16. Économiseur d'écran

L'animation de l'économiseur d'écran se déclenche au bout de deux minutes de non-utilisation, dans des activités ne comportant pas de limite de temps.

3.17. Arrêt automatique

Le **Genius XL Expert Bilingue** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuyer sur la touche **Marche/Arrêt**.

4. COMMANDES

4.1. Touches de fonction spéciales (hors clavier)

Appuyer sur les touches suivantes :



Pour entendre à nouveau les instructions de l'activité et pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.



Pour découvrir certaines activités présélectionnées.



Pour sélectionner une catégorie d'activités et jouer aux activités dans un ordre défini.

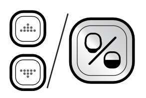
Pour connecter le **Genius XL Expert Bilingue** à un ordinateur et télécharger de nouveaux jeux.



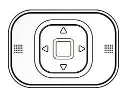
Pour sélectionner une catégorie d'activités et choisir librement l'activité à laquelle jouer.



Pour connaître les meilleurs scores dans chaque catégorie.



Pour ajuster le volume sonore et le contraste de l'écran.



Pour déplacer le pointeur à l'écran. Appuyer sur la touche **Entrée** ou l'un des deux côtés du curseur pour sélectionner.



Pour enregistrer des listes de mots et des histoires dans les activités du **Studio d'enregistrement**.

COMMANDES

4.2. Clavier azerty

Le clavier du **Genius XL Expert Bilingue** comporte des touches spéciales permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions.

Certaines touches comportent 2 symboles. Pour accéder au second symbole, appuyer simultanément sur Majuscule et sur la touche concernée.

Touches lettres et chiffres

Les touches lettres permettent d'accéder aux 26 lettres de l'alphabet et à certaines lettres accentuées.

Remarque : pour écrire « â », maintenir la touche Majuscule enfoncée, appuyer sur « ^ » puis sur « a ».

Pour écrire « ë » maintenir la touche Majuscule enfoncée, appuyer sur « ¨ » puis sur « e ».

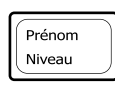
Pour taper un chiffre, appuyer simplement sur la touche **Chiffre** correspondante.

Touches de fonction

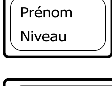
Les touches de fonction permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Appuyer sur les touches suivantes :



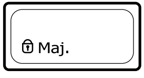
Pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.



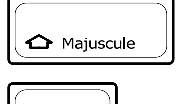
Appuyer sur **Majuscule** + la touche **Niveau** pour entrer un nom.



Pour changer de niveau de difficulté.



Pour verrouiller la touche Majuscule afin d'écrire en majuscule et d'avoir accès aux seconds symboles sur certaines touches. Appuyer à nouveau sur cette touche pour désactiver la fonction.



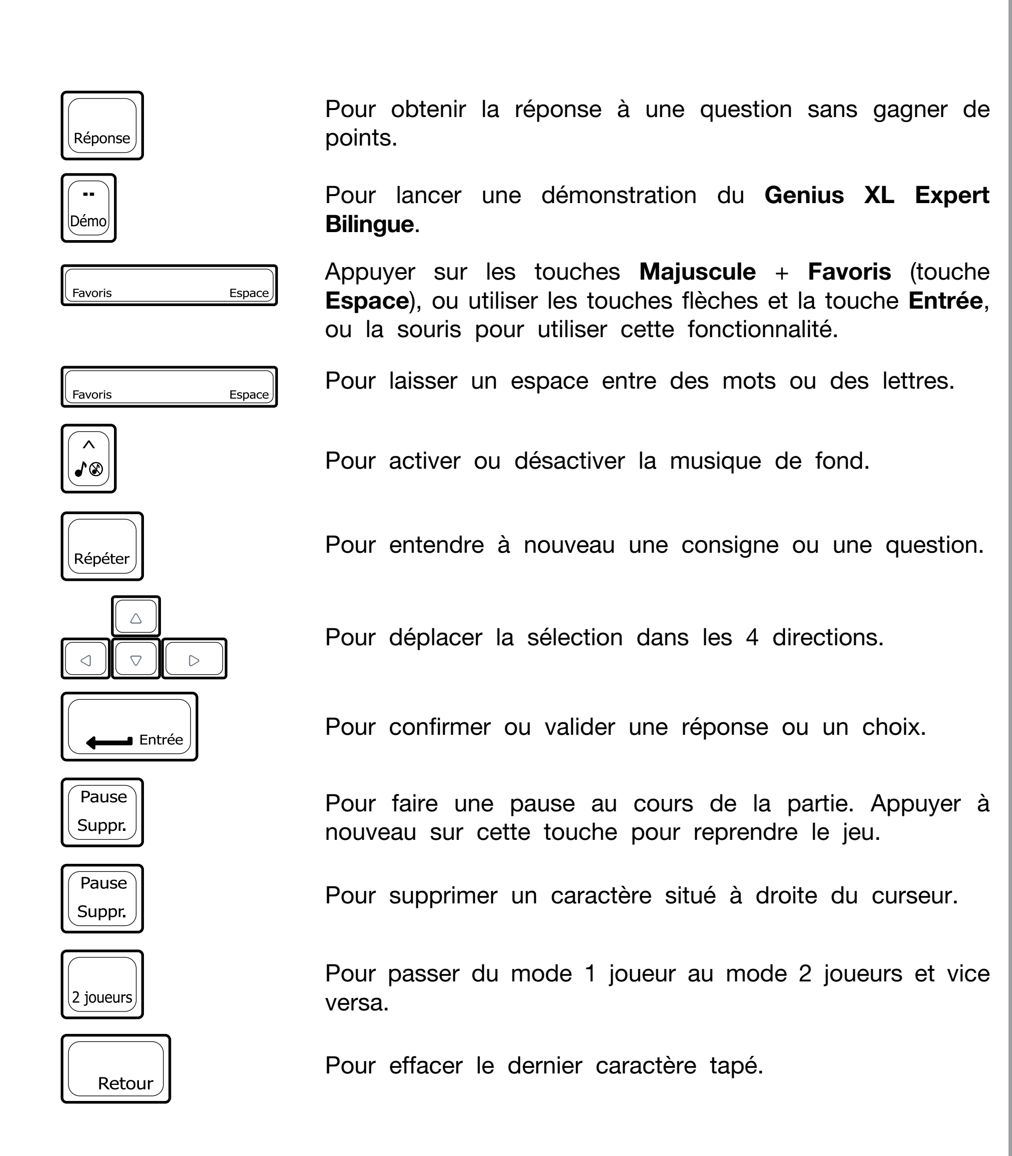
Pour écrire en majuscule ou accéder aux seconds symboles sur certaines touches. Maintenir cette touche enfoncée pendant la frappe.



Pour sélectionner la langue de jeu.



Pour sélectionner le joueur qui va répondre en mode 2 joueurs dans les activités qui le proposent.



Pour obtenir la réponse à une question sans gagner de points.

Pour lancer une démonstration du **Genius XL Expert Bilingue**.

Appuyer sur les touches **Majuscule** + **Favoris** (touche **Espace**), ou utiliser les touches flèches et la touche **Entrée**, ou la souris pour utiliser cette fonctionnalité.

Pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.

Pour activer ou désactiver la musique de fond.

Pour entendre à nouveau une consigne ou une question.

Pour déplacer la sélection dans les 4 directions.

Pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.

Pour faire une pause au cours de la partie. Appuyer à nouveau sur cette touche pour reprendre le jeu.

Pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.

Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs et vice versa.

Pour effacer le dernier caractère tapé.

5. ACTIVITÉS

Le **Genius XL Expert Bilingue** contient un total de 120 activités et outils pratiques.

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Phonèmes	1	Bulles à phonèmes
	2	Attrape-phonèmes
	3	Alphabéti'course
	4	Phonèmes-parachutes
	5	Chante-sons
	6	Attrape-sons
	7	Associe-sons
	8	Rimes en folie
	9	Le son des lettres
	10	Lettres Mania
	11	Cache-cache sons
	12	Mascotte en parachute
	13	Le bon fromage
	14	Le son caché
	15	Cubo'lettre
	16	Associe-lettres
	17	La lettre manquante
	18	Le mot à composer
Français	19	Lettres-coquillages
	20	Attrape-lettres
	21	L'ordre alphabétique
	22	Dico rigolo
	23	Le bon dessin
	24	Qu'est-ce que c'est ?
	25	La première lettre
	26	La souris et le fromage
	27	Flèches-lettres
	28	Lettres en pagaille
	29	Lettre après lettre
	30	Groupe de mots
	31	La mauvaise rime

Français	32	Mots à classer
	33	Antony'mots
	34	Dialogue entre amis
	35	La discussion
	36	La ponctuation
	37	Le mot de la fin
	38	Histoire de mots
	39	Mon histoire
Anglais	40	Nombres en anglais
	41	Numéri'course
	42	Le livre électronique
	43	Le bon mot
	44	Le dessin correspondant
	45	La bonne lettre
	46	Une souris gourmande
	47	Dialogues en anglais
	48	Mon correspondant anglais
	49	Traducto'rigolo
Maths	50	Bulles à nombres
	51	Les insectes
	52	Le bon compte
	53	L'ordre numérique
	54	Le nombre magique
	55	L'objet manquant
	56	Le nombre manquant
	57	Plus petit ou plus gros ?
	58	Pair et impair
	59	Calculo'skate
	60	Pause gourmande
	61	La caisse enregistreuse
	62	Maths Mania
	63	Le bon signe
	64	Quelle heure est-il ?
	65	Laps de temps

Sciences	66	Le nom des animaux
	67	Ombres animalières
	68	Le petit et ses parents
	69	Le musée des sciences
	70	Le cycle de vie
	71	Les familles d’animaux
	72	Vrai ou faux ?
	73	La bonne partie
	74	Mystérieuses étoiles
	75	Constellations
	76	Le mot intrus
	77	Associe-mots
	78	Histoires scientifiques
	79	Inventions scientifiques
	80	Questions scientifiques
Culture générale	81	Mon métier
	82	Les uniformes
	83	Les mots associés
	84	Trouve l’intrus !
	85	Un monde merveilleux
	86	Un monde mystérieux
	87	Notions historiques
	88	Questions historiques
	89	Notions géographiques
	90	Questions géographiques
Créativité	91	Mon auto perso
	92	Studio de dessin
	93	Copie conforme
	94	Le chef d’orchestre
	95	Le DJ
	96	Le petit musicien
	97	Danse et bouge !
	98	Notes en folie
	99	Musi’coquillages
	100	Animo’mélodies
	101	Quiz instruments
	102	Mémo instruments

Jeux	103	Course de skateboard
	104	Dactylo Rapido
	105	Robot glouton
	106	Le panneau dingo
	107	La liste de courses
	108	La chasse aux trésors
	109	Aligno'formes
	110	Exploration sous-marine
	111	La chasse aux bulles
	112	Cache-cache
Outils pratiques	113	Calculatrice
	114	Traducteur
	115	Informations personnelles
	116	Répertoire
	117	Emploi du temps
	118	Économiseur d'écran
	119	Message parental
	120	Journal intime

PHONÈMES

01. Bulles à phonèmes

Aide Martin le Magicien à attraper les lettres piégées dans les bulles ! Utilise les touches flèches, le curseur, la touche Entrée, la souris ou appuie sur une touche Lettre pour jouer !

02. Attrape-phonèmes

Regarde toutes les lettres qui défilent au-dessus de Martin ! Attrape une lettre et découvre un mot qui commence par cette lettre !

03. Alphabéti'course

Choisis ta voiture et prépare-toi à commencer la course ! Retrouve le premier son du mot pour accélérer et remporter la victoire !

04. Phonèmes-parachutes

Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Retrouve les mots qui commencent par le son énoncé au début de l'activité.

05. Chante-sons

Aide Martin le Magicien à attraper les sons piégés dans les bulles ! Utilise les touches flèches, le curseur, la touche Entrée ou la souris, pour entendre le son et un mot le contenant !

06. Attrape-sons

Retrouve les sons qui se sont cachés pour découvrir un mot contenant ce son !

07. Associe-sons

Martin doit monter à l'échelle ! Trouve le mot contenant le son énoncé au début de l'activité pour grimper le plus haut possible !

08. Rimes en folie

Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Trouve les mots qui riment !

09. Le son des lettres

Aligne les lettres identiques pour entendre leur son !

10. Lettres Mania

Aligne les sons identiques pour les entendre !

11. Cache-cache sons

Martin le Magicien, Léa et Mathéo jouent à cache-cache ! Retrouve-les pour entendre le son qu'ils ont caché avec eux et un mot qui le contient.

12. Mascotte en parachute

Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Aide Martin à retrouver le mot contenant le son énoncé au début de l'activité.

13. Le bon fromage

Aide la souris à trouver le bon fromage ! Trouve le son qui complète le mot. Utilise la souris pour jouer.

14. Le son caché

Attrape les lettres cachées dans les coquillages au moment où ils s'ouvrent pour les entendre ! Utilise les touches Lettre ou la souris pour jouer.

15. Cubo'lettre

Un mot contenant une lettre qui clignote apparaît à l'écran. Change cette lettre pour créer un nouveau mot !

16. Associe-lettres

Le robot est affamé ! Aide le robot à attraper le maximum de lettres ! Utilise les touches flèches pour jouer.

17. La lettre manquante

Trouve la lettre qui complète la suite parmi trois propositions. Fais vite, retrouve la lettre avant que le temps ne soit écoulé !

18. Le mot à composer

Et si nous partions en voyage ? Retrouve dans l'ordre les lettres ou les groupes de lettres qui composent le mot énoncé sur les wagons du train !

FRANÇAIS

19. Lettres-coquillages

Regarde tous ces beaux coquillages sur le sable ! Attrape une lettre pour l'entendre prononcée. Fais vite avant que le coquillage ne se referme ! Utilise la souris ou les touches Lettre pour jouer.

20. Attrape-lettres

Aide le robot à trouver la lettre minuscule correspondant à la lettre majuscule, ou la lettre majuscule correspondant à la lettre minuscule ! Attrape les bonnes balles à l'aide des touches flèches.

21. L'ordre alphabétique

Les lettres jouent à cache-cache ! Retrouve la lettre cachée qui complète l'ordre alphabétique.

22. Dico rigolo

Clique sur un mot dans la liste pour en avoir une illustration et une définition.

23. Le bon dessin

Trouve l'image qui correspond au mot ! Un mot apparaît à l'écran, à toi de retrouver l'image qui lui correspond !

24. Qu'est-ce que c'est ?

Trouve le mot qui correspond à l'image ! Une image apparaît à l'écran, à toi de retrouver le mot qui lui correspond !

25. La première lettre

Et si on faisait la course ? Trouve la première lettre du mot pour accélérer et gagner la course !

26. La souris et le fromage

Aide la souris à retrouver son fromage préféré ! Retrouve le fromage avec la lettre manquante du mot. Utilise la souris pour jouer.

27. Flèches-lettres

Que dirais-tu d'une partie de fléchettes ? Lance ta fléchette sur la lettre en trop dans le mot. Vise bien !

28. Lettres en pagaille

Regarde, les lettres du mot ont toutes été mélangées ! Sauras-tu retrouver le mot dont les lettres n'ont pas été mélangées ?

29. Lettre après lettre

Et si nous partions en voyage ? Retrouve dans l'ordre les lettres qui composent le mot énoncé sur les wagons du train.

30. Groupe de mots

Sers-toi de la boîte magique pour retrouver les mots qui appartiennent au même groupe !

31. La mauvaise rime

Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Trouve le mot qui ne rime pas avec les autres !

32. Mots à classer

Oh ! C'est une boîte magique ! Fais tourner les faces de la boîte pour retrouver les mots qui appartiennent à la même catégorie.

33. Antony'mots

Bienvenue au grand jeu de l'Antony'mots ! Retrouve le mot qui a un sens opposé au mot affiché à gauche de l'écran parmi 4 propositions.

34. Dialogue entre amis

Que dirais-tu d'écouter tes nouveaux amis ? Sélectionne une image pour entendre une conversation !

35. La discussion

Sauras-tu compléter la discussion qu'ont Léa et Mathéo ? Retrouve la réplique manquante des dialogues.

36. La ponctuation

Une phrase apparaît, mais on dirait bien qu'il manque quelque chose… Pourrais-tu retrouver le signe de ponctuation manquant ?

37. Le mot de la fin

Tu vas pouvoir lire plusieurs histoires passionnantes… Malheureusement, il manque le dernier mot ! Sauras-tu retrouver, parmi les mots qui te sont proposés, le mot qui termine l'histoire ?

38. Histoire de mots

Une image et trois mots apparaissent à l'écran. Essaye d'écrire une histoire amusante avec ces mots !

39. Mon histoire

Il est maintenant temps que tu écrives ta propre histoire ! Allons-y !

ANGLAIS

40. Nombres en anglais

Aide Martin le Magicien à attraper les nombres en anglais piégés dans les bulles ! Utilise les touches flèches, le curseur, la touche Entrée, la souris ou appuie sur une touche Lettre pour jouer !

41. Numéri'course

Et si on faisait la course ? Trouve le nombre qui correspond au mot anglais pour accélérer et gagner la course !

42. Le livre électronique

Choisis un mot dans ce super dictionnaire pour l'entendre en anglais !

43. Le bon mot

Oh ! C'est une boîte magique ! Fais tourner les faces de la boîte pour retrouver le mot anglais qui correspond au mot français énoncé au début de l'activité.

44. Le dessin correspondant

Trouve l'image qui correspond au mot en anglais ! Un mot anglais apparaît à l'écran, à toi de retrouver l'image qui lui correspond !

45. La bonne lettre

Et si on faisait la course ? Trouve la lettre manquante du mot anglais pour accélérer et gagner la course !

46. Une souris gourmande

Aide la souris à retrouver son fromage préféré ! Retrouve le fromage avec la lettre manquante du mot en anglais. Utilise la souris pour jouer.

47. Dialogues en anglais

Que dirais-tu d'écouter tes nouveaux amis ? Sélectionne une image pour entendre une conversation en anglais !

48. Mon correspondant anglais

Sauras-tu compléter la discussion qu'ont Léa et Mathéo ? Retrouve la réplique en anglais qui manque dans les dialogues.

49. Traducto'rigolo

Écoute la discussion en français entre Mathéo et Léa et trouve la traduction d'une des répliques en anglais !

MATHS

50. Bulles à nombres

Aide Martin le Magicien à attraper les nombres piégés dans les bulles ! Utilise les touches flèches, le curseur, la touche Entrée, la souris ou appuie sur une touche Chiffre pour jouer !

51. Les insectes

Regarde tous ces insectes qui entrent et sortent de l'arbre ! Penses-tu pouvoir compter le nombre d'insectes restant dans l'arbre ?

52. Le bon compte

À gauche de l'écran apparaît un nombre, à droite de l'écran apparaissent plusieurs objets. Penses-tu que le nombre d'objets à droite de l'écran correspond au nombre affiché à gauche ? Clique sur la coche si tu penses que oui et sur la croix si tu penses que non.

53. L'ordre numérique

Les nombres jouent à cache-cache avec Martin, Mathéo et Léa ! Retrouve le nombre caché qui complète la suite logique.

54. Le nombre magique

Deux nombres sont affichés à l'écran. Devine le nombre magique auquel pense Martin ! Entre un chiffre à l'aide des touches Chiffre pour que Martin t'indique s'il est supérieur ou inférieur au chiffre qu'il a en tête.

55. L'objet manquant

On dirait bien qu'il manque quelque chose à cette suite ! Sélectionne un ou deux aliments pour compléter la suite logique !

56. Le nombre manquant

On dirait bien qu'il manque quelque chose à cette suite ! Sélectionne un ou deux nombres pour compléter la suite logique !

57. Plus petit ou plus gros ?

La souris a l'air affamée ! Deux nombres apparaissent à l'écran. Trouve le nombre le plus petit ou le nombre le plus grand, selon l'instruction qui t'est donnée. Utilise la souris pour jouer.

58. Pair et impair

Aide le robot à attraper le plus de nombres possible ! Écoute bien l'instruction et attrape les nombres pairs ou impairs. Utilise les touches flèches pour jouer.

59. Calculo'skate

Que penses-tu d'une petite compétition de skateboard ? Une soustraction apparaît en haut de l'écran. Sélectionne le bon résultat avec la souris ou les touches flèches et la touche Entrée.

60. Pause gourmande

Accordons-nous une pause et allons prendre un petit quelque chose à la machine ! Sélectionne l'aliment que tu souhaites et paie-le. Mets dans la machine le nombre de pièces qui correspond à son prix.

61. La caisse enregistreuse

Te voilà maintenant en charge de la caisse enregistreuse ! Plusieurs clients arrivent pour payer leur article, à toi de leur rendre la monnaie.

62. Maths Mania

Une opération apparaît à l'écran ; est-elle exacte ou inexacte ? Clique sur la coche si elle est exacte ou sur la croix si elle est inexacte. Fais vite avant que le temps soit écoulé !

63. Le bon signe

Léa, Mathéo et Martin le Magicien jouent à cache-cache avec les signes de l'opération ! Complète l'opération qui apparaît en bas de l'écran en retrouvant le signe manquant.

64. Quelle heure est-il ?

Une horloge indiquant une heure apparaît à l'écran, sélectionne l'heure qu'elle affiche parmi plusieurs possibilités.

65. Laps de temps

Deux horloges apparaissent à l'écran, indiquant la même heure. Puis, les heures se mettent à défiler sur l'horloge de droite. Compte le nombre d'heures qui se sont écoulées.

SCIENCES

66. Le nom des animaux

Retrouve le nom de l'animal correspondant à l'image !

67. Ombres animalières

Sauras-tu retrouver à quel animal appartient l'ombre à l'écran ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

68. Le petit et ses parents

Aide le bébé animal à retrouver son papa ou sa maman ! Retrouve la bonne maison !

69. Le musée des sciences

Connais-tu le cycle de vie des animaux ? Martin le Magicien, Mathéo et Léa visitent le musée des sciences. Accompagne-les pour faire de nombreuses découvertes !

70. Le cycle de vie

Sauras-tu remettre dans le bon ordre les étapes du cycle de vie des animaux ? Utilise la souris pour cliquer sur les nombres et remettre les images dans l'ordre.

71. Les familles d'animaux

Une famille d'animaux apparaît à l'écran. Retrouve l'animal qui appartient à cette famille parmi les animaux qui te sont proposés.

72. Vrai ou faux ?
Peux-tu répondre aux questions ? Une question t'est posée à propos d'un animal ; clique sur la coche pour répondre oui à la question, ou sur la croix pour répondre non.

73. La bonne partie
Trouve le mot qui est en rapport avec le mot illustré ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

74. Mystérieuses étoiles
Que dirais-tu d'explorer les étoiles avec ce super télescope ? Choisis une constellation et découvre les étoiles qui la composent !

75. Constellations
Trouve la constellation correspondant à la forme affichée à l'écran !

76. Le mot intrus
Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Trouve le mot qui est différent des autres ! Utilise les touches flèches pour faire défiler et appuie sur la touche Entrée pour valider.

77. Associe-mots
Et si nous associons les mots ? Retrouve le mot correspondant au mot affiché.

78. Histoires scientifiques
Lis attentivement ces histoires scientifiques ; sauras-tu deviner la fin ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour répondre.

79. Inventions scientifiques
Découvre des inventions étonnantes ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

80. Questions scientifiques
Pourrais-tu répondre à ces questions sur les inventions scientifiques ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

CULTURE GÉNÉRALE

81. Mon métier
Sais-tu ce que tu veux faire quand tu seras plus grand ? Sélectionne un métier pour savoir en quoi il consiste !

82. Les uniformes
Peux-tu retrouver le métier qui correspond à chaque uniforme ? Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

83. Les mots associés

Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Retrouve les mots qui appartiennent à la même catégorie.

84. Trouve l'intrus !

Regarde tous ces mots qui descendent en parachute ! Retrouve l'intrus parmi les quatre mots affichés à l'écran.

85. Un monde merveilleux

Découvre les merveilles du monde ! Sélectionne un pays pour découvrir la merveille qui s'y trouve. Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

86. Un monde mystérieux

L'une des merveilles apparaît à l'écran, à toi de retrouver le pays où elle se trouve ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

87. Notions historiques

Découvre les événements importants de l'Histoire. Utilise la souris, les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

88. Questions historiques

Pourras-tu répondre aux questions sur les événements importants de l'Histoire ? Utilise la souris, les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

89. Notions géographiques

Faisons un peu de géographie ! Découvre des lieux étonnants ! Utilise la souris, les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

90. Questions géographiques

Pourras-tu répondre aux questions sur la géographie ? Utilise la souris, les touches flèches et la touche Entrée pour jouer.

CRÉATIVITÉ

91. Mon auto perso

Que dirais-tu de décorer ton propre véhicule ? Choisis un véhicule et sélectionne les accessoires rigolos que tu veux lui ajouter !

92. Studio de dessin

Bienvenue dans le studio de dessin ! Sélectionne différents icônes ou formes pour créer ton propre dessin ! Tu peux agrandir ou faire pivoter les formes en cliquant sur les icônes en bas à gauche de l'écran.

93. Copie conforme

Un dessin composé de différentes formes et icônes apparaît à l'écran. Essaye de reproduire ce dessin en sélectionnant les formes qui le composent à gauche de l'écran.

94. Le chef d'orchestre

Sélectionne une mélodie en utilisant les touches Chiffre ou les touches flèches et la touche Entrée. Puis, lorsque la mélodie est jouée, utilise les touches flèches pour écouter la mélodie jouée par un autre instrument.

95. Le DJ

Aujourd'hui, c'est toi le DJ ! Sélectionne une mélodie puis modifies-en le tempo et la hauteur en utilisant les touches flèches !

96. Le petit musicien

Es-tu un vrai petit musicien ? Compose ta propre mélodie en utilisant les touches Note de musique et la touche Entrée. Génial, regarde et écoute les œufs musicaux chanter ta mélodie !

97. Danse et bouge !

Il est temps de danser ! Penses-tu pouvoir suivre les pas de danse de Martin le Magicien ? Tape dans tes mains, tape du pied et touche tes épaules en rythme !

98. Notes en folie

Aligne les notes identiques pour les entendre et les faire disparaitre !

99. Musi'coquillages

Regarde tous ces beaux coquillages sur le sable ! Attrape une note pour l'entendre jouée. Fais vite avant que le coquillage ne se referme ! Utilise les touches Note de musique ou la souris pour jouer.

100. Animo'mélodies

Sélectionne un animal pour rajouter son cri à la mélodie !

101. Quiz instruments

Une courte mélodie est jouée par un instrument. Sauras-tu retrouver l'instrument qui joue cette mélodie ?

102. Mémo instruments

Trois instruments différents jouent une petite mélodie. Écoute attentivement les mélodies puis retrouve les instruments qui les ont jouées dans le bon ordre. Utilise la souris pour cliquer sur les nombres et remettre les instruments dans l'ordre.

JEUX

103. Course de skateboard

C'est parti pour une course de skateboard ! Utilise les touches flèches pour diriger le skateboard et appuie sur la touche Entrée pour sauter par-dessus un obstacle.

104. Dactylo Rapido

Regarde tous ces beaux coquillages sur le sable ! Attrape les lettres cachées dans les coquillages en appuyant sur la lettre correspondante sur le clavier. Fais vite avant que le coquillage ne se referme !

105. Robot glouton

Le robot a l'air affamé ! Aide-le à attraper le plus de balles possible. Utilise les touches flèches pour attraper les balles.

106. Le panneau dingo

Regarde, le panier se déplace ! Utilise la souris ou les touches flèches et la touche Entrée pour marquer un panier !

107. La liste de courses

Peux-tu retrouver tous les objets qui se trouvent sur la liste de courses ? Explore le labyrinthe et retrouve tous les objets !

108. La chasse aux trésors

Observe bien la position des serpents, puis mène l'explorateur jusqu'au trésor en les évitant !

109. Aligno'formes

L'écran est plein de formes ! Aligne les formes identiques pour les faire disparaître.

110. Exploration sous-marine

Réussiras-tu à atteindre la sortie de cette cave sous-marine avant la fin du temps imparti ? Utilise ton sous-marin pour déplacer les objets et te frayer un chemin jusqu'à la sortie.

111. La chasse aux bulles

Aide Martin le Magicien à attraper le plus de bulles possible ! Utilise la souris, le curseur directionnel, les touches flèches ou la touche Entrée pour jouer !

112. Cache-cache

Jouons à cache-cache ! Observe attentivement où Léa, Mathéo et Martin se sont cachés, puis retrouve-les tous !

OUTILS PRATIQUES

113. Calculatrice

Besoin de résoudre une opération ? Utilise cette calculatrice qui comporte les touches Chiffre de 0 à 9, les touches + et -, ainsi qu'une touche Annuler.

114. Traducteur

Sélectionne un mot pour l'apprendre en français et en anglais.

115. Informations personnelles

Entre et enregistre tes informations personnelles : ton nom, ton sexe, ton groupe sanguin, ta date de naissance, ton signe astrologique, ton numéro de téléphone, ton adresse e-mail, le nom de tes amis et les loisirs que tu aimes.

116. Répertoire

Entre et enregistre le nom, la date de naissance, le numéro de téléphone et l'adresse e-mail de tes amis et des membres de ta famille !

117. Emploi du temps

Entre et enregistre ici ton emploi du temps pour la semaine ! Si tu veux supprimer une information, clique sur la croix grise en haut à gauche de l'écran. Un message apparaît alors te demandant si tu es sûr de vouloir supprimer cette information. Clique sur « Oui » pour supprimer.

118. Économiseur d'écran

Sélectionne ici ton économiseur d'écran !

119. Message parental

Tes parents peuvent te laisser un message ! Si tu le souhaites, tu peux leur répondre très facilement ! Si tu veux supprimer un message, clique sur l'icône en forme de poubelle. Un message apparaît alors te demandant si tu es sûr de vouloir supprimer cette information. Clique sur « Oui » pour confirmer.

120. Journal intime

Tu peux écrire ici tout ce que tu veux, tes pensées, ce qu'il t'est arrivé pendant la journée… Clique sur la première icône pour ouvrir une page blanche, entrer la date et la météo du jour, puis écris ce que tu souhaites dans ton journal. Clique sur l'icône de la coche en haut à droite de l'écran pour sauvegarder ton message. Si tu souhaites le supprimer, clique sur l'icône représentant une poubelle. Un message apparaît alors te demandant si tu es sûr de vouloir le supprimer. Clique sur « Oui » pour confirmer.

6. CONNEXION À INTERNET

6.1. Configuration minimale requise

Configuration matérielle pour PC

Processeur : Pentium® 4,1 GHz ou supérieur

Mémoire : 256 Mo

Carte graphique : 1024 x 768 de 16 ou 32 bits

Résolution du moniteur : 1024 x 768

USB 1.1 ou supérieur

100 Mo d'espace libre sur le disque dur

Carte son et haut-parleurs compatibles avec Windows®

Logiciels PC compatibles

Les systèmes d'exploitation Microsoft® Windows® 2000, XP ou Windows Vista®

Version 6 ou plus récente d'Internet Explorer®

Adobe® Flash® Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Configuration matérielle pour Macintosh

Un ordinateur Macintosh avec un processeur Intel ou PowerPC G4 (1 GHz ou supérieur)

256 Mo de RAM (une mémoire de 512 Mo est recommandée)

100 Mo d'espace libre sur le disque dur

Un port USB est requis

Logiciels Macintosh compatibles

Mac OS X version 10.5 ou 10.6

Navigateur Internet Safari version 3.0 ou plus récente.

Adobe® Flash® Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Une connexion à Internet est nécessaire pour accéder aux fonctions d'envoi et de téléchargement de fichiers, sur PC comme sur Macintosh.

Microsoft®, Windows®, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation.

Adobe®, le logo Adobe et Flash®, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Intel®, Pentium® et Celeron sont des marques déposées de Intel Corporation ou de sa filiale aux États-Unis et dans d'autres pays.

Mac, Mac OS, Safari sont des marques déposées de Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

Ce produit n'est ni exploité, ni sponsorisé par Adobe Systems Incorporated, éditeur de Flash.

6.2. Installation du logiciel

Avant de connecter le **Genius XL Expert Bilingue** à votre ordinateur, il est nécessaire d'installer le logiciel de connexion à partir de la page Internet dédiée au **Genius XL Expert Bilingue**. Pour démarrer l'installation du logiciel, aller à la rubrique « Téléchargements » du site www.vtech.jouet.com et télécharger le fichier d'installation.

Une fois que le processus d'installation est terminé, connecter le **Genius XL Expert Bilingue** à votre ordinateur en utilisant le câble USB fourni avec le jouet. La prise USB du **Genius XL Expert Bilingue** est située sur la gauche du produit.



Note : si l'alimentation électrique est interrompue pendant le transfert de données entre le **Genius XL Expert Bilingue** et l'ordinateur, les données du **Genius XL Expert Bilingue** peuvent être perdues. Avant la connexion, s'assurer que les piles sont chargées ou utiliser un adaptateur 9 V.

Si le **Genius XL Expert Bilingue** est connecté correctement, l'image suivante apparaît à l'écran du produit.

Votre progression sera automatiquement transférée vers l'ordinateur. La page Internet dédiée au **Genius XL Expert Bilingue** s'ouvrira automatiquement et toutes les fonctionnalités seront disponibles.

NOTE : en cas de non utilisation du câble USB, veiller à bien rabattre le cache sur le port pour prévenir tout risque.

7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Genius XL Expert Bilingue**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ou de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée du **Genius XL Expert Bilingue** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Genius XL Expert Bilingue** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. EN CAS DE PROBLÈME

Si le **Genius XL Expert Bilingue** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont correctement installées.
2. Appuyez sur **Reset** (situé au-dessus du clavier) à l'aide d'une épingle. Attention : vous perdrez toutes les données enregistrées.
3. Si l'image à l'écran ne s'affiche pas correctement, mais que le son fonctionne correctement, éteignez le **Genius XL Expert Bilingue** en appuyant sur le bouton **Marche/Arrêt**, puis rallumez-le en appuyant de nouveau sur ce même bouton.
4. Si le **Genius XL Expert Bilingue** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

9. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit.)
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 **€**/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

